ARCHIPORTO

MODALITÀ DI GIOCO

Archiporto **si può giocare in molti modi diversi.** Dipende dai tuoi interessi, dal tempo che puoi dedicarci, e anche da cosa ti va di imparare, perché questo è un gioco ricco di storie, volti e avvenimenti: sono quelli della Vicenza del ‘500, emersi durante un’approfondita ricerca all’Archivio del Castello di Thiene.

Se giocate in due, ti consigliamo la modalità **Deathmatch**. Sei in paranoia? Prova **Terapia di gruppo**.

Alcune modalità di gioco richiedono la lettura di testi di approfondimento: per farlo, **inquadra i QR code delle card e leggi i contenuti extra.**

Modalità Oblique Strategies

Si gioca da soli.

▶ Pensa a un problema che ti tormenta, o a un progetto che si è bloccato, e per il quale non intravedi una via d’uscita.

▶ Mescola le carte personaggio, e scegline una a caso. Approfondisci la sua storia, leggendo l’approfondimento via webapp. Ragiona sugli attributi del personaggio, e confrontali con quelli degli altri.

▶ Chiediti: “*Se fosse vivo oggi, questo personaggio come avrebbe risolto la situazione?*”

Modalità Terapia di gruppo

3 o più giocatori.

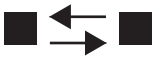
▶ Ogni giocatore estrae una carta dal suo mazzo e approfondisce la storia del suo personaggio usando il QR code sulla carta.

▶ Iniziando dal giocatore più giovane, ognuno impersona il personaggio della propria card presentandosi al gruppo, parlando per non più di 4 minuti. Dopo la presentazione, gli altri giocatori possono fare delle domande. Da questo punto in poi, chi presenta può inventare liberamente e aggiungere dettagli di fantasia ai fatti storici.

Modalità Deathmatch

Età consigliata: 13 anni

Si gioca in due, a turni.



▶ A ogni turno, un giocatore attacca e l’altro difende, usando i punteggi “Attacco” e “Difesa” stampati sulle carte personaggi. Nel turno successivo i ruoli si invertono.

▶ Prima di iniziare, ogni giocatore prende una carta a caso dal mazzo. Chi ha il punteggio di attacco più alto inizia il gioco, e ha il diritto di scegliere se iniziare in attacco o in difesa.
Stabilito chi inizierà, si mescolano le carte e ogni giocatore ne sceglie 7 a caso.

▶ Turno 1: entrambi i giocatori mettono contemporaneamente una carta sul tavolo. Chi attacca mette la carta sul tavolo per il lungo, e chi difende mette la carta sul tavolo per il largo.
Si confrontano punteggi attacco/difesa. In caso di pareggio, vince sempre chi difende.
La carta perdente viene scartata. La carta vincente torna nel mazzo nel proprietario.

▶ Turno 2: chi aveva difeso nel turno precedente adesso attacca. Valgono le stesse regole di prima.

▶ Finiti i due turni, il giocatore che aveva iniziato estrae una carta imprevisti. Questa obbliga ognuno dei giocatori a scartare una carta a sua scelta dal suo mazzo, scegliendo tra quelle con attributi indicati sulla carta *Imprevisto*.

▶ Se un giocatore non ha nessuna carta con gli attributi puniti dall’Imprevisto, non scarta nulla. La carta Imprevisto che è stata usata viene scartata, e si riprende a giocare come al turno 1. Il giocatore iniziale ha sempre la possibilità di scegliere se iniziare il turno in attacco o in difesa.

▶ Perde chi resta per primo senza carte.

Variante A: Il giocatore che perde uno scontro, non scarta la carta, ma la cede all’avversario. Vince chi ha più carte nel momento in cui vengono finite le carte Imprevisto.

Variante B: Si gioca con due mazzi, e ognuno dei giocatori inizia con tutte le carte a disposizione

Modalità Teatro

2 giocatori + un moderatore.

■■ + ⬣

- Ogni giocatore sceglie una carta a caso dal suo mazzo, e ne impersona il personaggio, dopo averne approfondito la storia usando il QR code.

- Il giocatore più giovane estrae una carta imprevisti. I due giocatori, continuando a impersonare la propria carta, raccontano al moderatore come si sarebbero comportati in quella situazione. Ognuno ha 2 minuti di tempo. Il moderatore sceglie il racconto più bello. Il vincitore diventa moderatore, e si va avanti finché si vuole.

Modalità Pitch Moment

- Si gioca a scuola o in uno degli enti aderenti al progetto Archiporto, con un facilitatore. Un gruppo di studenti approfondisce il periodo storico e i temi del gioco usando risorse messe a disposizione dalla scuola/ente.
In un secondo momento, il gruppo illustra la propria ricerca al pubblico, tra cui sono presenti gli esperti (insegnanti, storici, bibliotecari) e usa le carte come spunti narrativi da sostituire alla classica presentazione in power point.
Segue il vecchio, glorioso dibattito.

Modalità Inventa una storia

Un moderatore e 2 o più giocatori.

⬣ + ■■

- Si usa un mazzo completo.
Per i primi 15 minuti, i giocatori si passano le carte, le leggono e le studiano usando anche gli approfondimenti via QR code.

- Dopo averlo mescolato, il moderatore ne estrae una carta alla volta, la gira e la mette sul tavolo con la faccia di gioco scoperta. Il giocatore alla sua sinistra deve usare la carta per cominciare a raccontare una storia, dicendo due frasi.

- Appena ha terminato, il moderatore scopre la prossima carta, e il giocatore successivo deve proseguire la storia dal punto in cui si era interrotta, integrando il nuovo personaggio o l'imprevisto.

- Quando un giocatore non riesce a continuare la storia entro 20 secondi, esce. Vince il giocatore che resta in gioco.

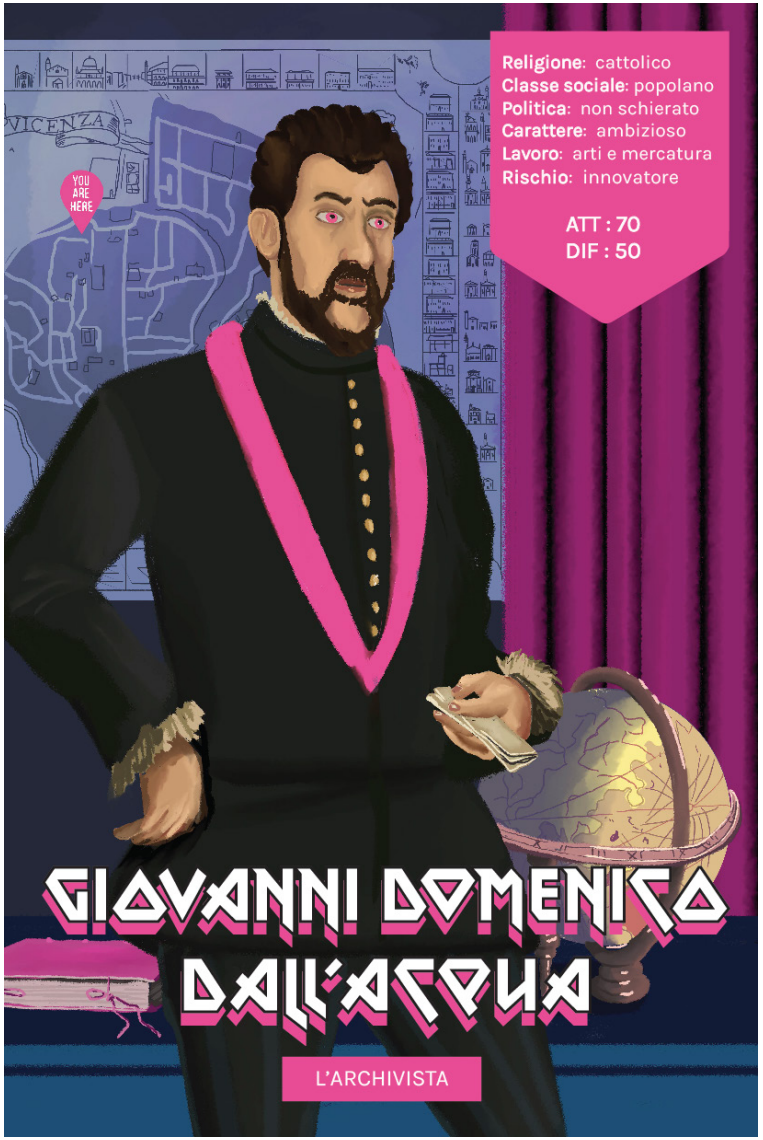
Archiporto è un gioco sviluppato da **Machineria** e **Fies Core/Centrale Fies** a partire dallo studio dell'**Archivio Porto**, conservato al **Castello di Thiene.**
I personaggi delle carte sono stati illustrati da **Giordano Poloni.**

Il gioco **Archiporto** è parte del progetto **Archiporto** realizzato da **Associazione Villa Fabris; Castello di Thiene; Biblioteca civica Bertoliana di Vicenza; Università IUAV Venezia - MeLa Media lab; Fies Core/Centrale Fies**, con il supporto di **Fondazione Cariverona.**

ARCHIPORTO

Religione: cattolica
Classe sociale: nobile
Politica: filofrancese
Carattere: ambiziosa
Lavoro: possidente
Rischio: opportunista
ATT : 10
DIF : 60
ANGELICA THIENE
L'ORIGINE

ARCHIPORTO


VICENZA
YOU ARE HERE
Religione: cattolico
Classe sociale: popolano
Politica: non schierato
Carattere: ambizioso
Lavoro: arti e mercatura
Rischio: innovatore
ATT : 70
DIF : 50
GIOVANNI DOMENICO DALL'ACQUA
L'ARCHIVISTA

ARCHIPORTO

Religione: cattolico
Classe sociale: nobile
Politica: filofrancese
Carattere: ambizioso
Lavoro: militare
Rischio: prudente
ATT : 40
DIF : 60
BOSS
FRANCESCO PORTO
IL FONDATORE

ARCHIPORTO

09:41
Martedì 25 settembre
WHATSAPP
Pietro Bembo
Camì, mà hai tolto tu le spunte blu?
Religione: cattolica
Classe sociale: nobile
Politica: filofrancese
Carattere: ambiziosa
Lavoro: possidente
Rischio: innovatrice
ATT : 40
DIF : 80
CAMILLA GONZAGA
LA GIUSTA

ARCHIPORTO

Religione: dissidente
Classe sociale: nobile
Politica: non schierata
Carattere: violenta
Lavoro: arti e mercatura
Rischio: innovatrice
ATT : 60
DIF : 80
BIANCA NIEVO
LA DISSIDENTE

ARCHIPORTO

Religione: cattolico
Classe sociale: nobile
Politica: filofrancese
Carattere: ambizioso
Lavoro: arti e mercatura
Rischio: innovatore
ATT : 30
DIF : 110
BERNARDINO PORTO
L'IMPRENDITORE

ARCHIPORTO

Religione: cattolico
Classe sociale: ecclesiastico
Politica: non schierato
Carattere: pacifico
Lavoro: possidente
Rischio: innovatore
ATT : 10
DIF : 70
KEEP CALM AND PRAY
SAN GAETANO THIENE
IL SANTO

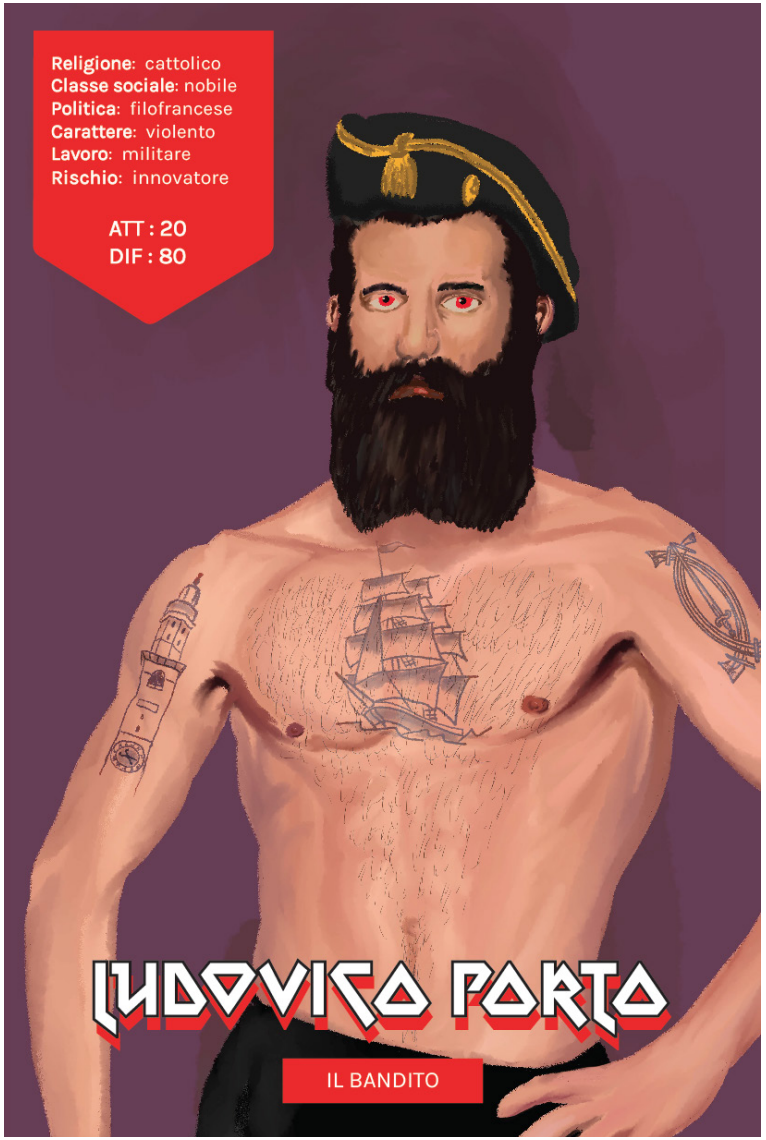
ARCHIPORTO

Religione: cattolico
Classe sociale: popolano
Politica: non schierato
Carattere: ambizioso
Lavoro: arti e mercatura
Rischio: innovatore
ATT : 30
DIF : 60
PAOLO VERONESE
IL PITTORE

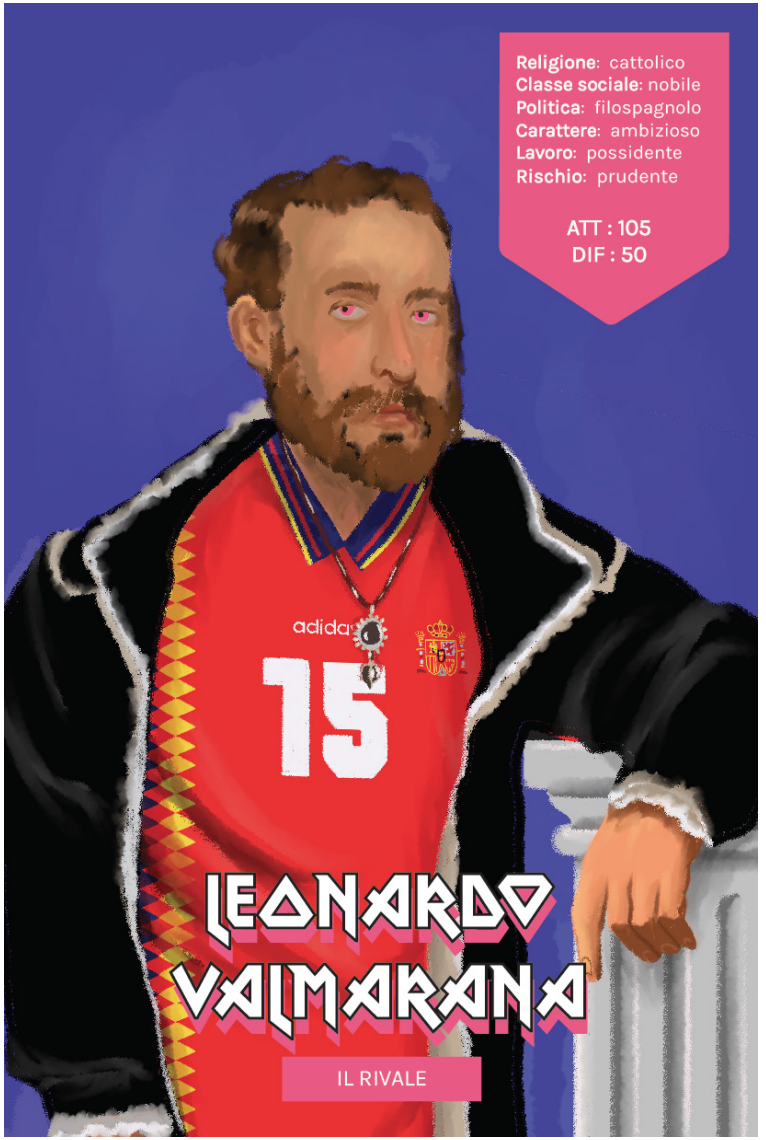
ARCHIPORTO

Religione: dissidente
Classe sociale: nobile
Politica: non schierata
Carattere: ambiziosa
Lavoro: possidente
Rischio: innovatrice
ATT : 60
DIF : 40
FREE ANGELA
MADDALENA CAMPIGLIA
LA RIBELLE

ARCHIPORTO


Religione: cattolico
Classe sociale: nobile
Politica: filofrancese
Carattere: violento
Lavoro: militare
Rischio: innovatore
ATT : 20
DIF : 80
LUDOVICO PORTO
IL BANDITO

ARCHIPORTO


Religione: cattolico
Classe sociale: nobile
Politica: filospagnolo
Carattere: ambizioso
Lavoro: possidente
Rischio: prudente
ATT : 105
DIF : 50
adidas
15
LEONARDO
VALMARANA
IL RIVALE

ARCHIPORTO

Religione: cattolica
Classe sociale: nobile
Politica: filofrancese
Carattere: ambiziosa
Lavoro: arti e mercatura
Rischio: innovatrice
ATT : 25
DIF : 40
Python
FOR DUMMIES
LAURA THIENE
LA MERCANTE

ARCHIPORTO

Religione: cattolico
Classe sociale: popolano
Politica: non schierato
Carattere: pacifico
Lavoro: arti e mercatura
Rischio: prudente
ATT : 5
DIF : 90
ISEPPO DI SILVESTRO
QUARTERI
IL FILATORE

ARCHIPORTO

Religione: cattolico
Classe sociale: nobile
Politica: filofrancese
Carattere: violento
Lavoro: militare
Rischio: innovatore
ATT : 100
DIF : 40
IPPOLITO PORTO
IL CONDOTTIERO

IMPREVISTI

L'AMBASCIATORE DI FRANCIA PASSA PER THIENE

Chi si è schierato con la Francia ora ha maggiori opportunità commerciali. Gli opportunisti possono fare fortuna, ma devono stare attenti a non sembrare troppo ambiziosi.

Elimina una carta con uno di questi attributi :

- FILOSPAGNOLO
- AMBIZIOSO
- PRUDENTE

IMPREVISTI

ALLUVIONE DEL BACCHIGLIONE

Gli allagamenti dei magazzini bloccano per alcuni mesi le attività artigianali. Le persone prudenti e opportuniste sopravvivono meglio alle epidemie. I violenti sono esposti a vendette da parte di chi ormai non ha nulla da perdere.

Elimina una carta con uno di questi attributi :

COMMERCIANTE

VIOLENTO

INNOVATORE

IMPREVISTI

A VICENZA SCOPPIA UNA FAIDA TRA FAZIONI

Vicenza è divisa in due: le famiglie dei Porto e i Thiene sono schierati con Venezia e con la Francia; i Capra e i Valmarana sono filospagnoli. Chi non si schiera ha il doppio di possibilità di venir preso di mira. Si interrompono i commerci, i matrimoni, perfino i funerali, e per due settimane non si può uscire di casa. I più violenti restano a terra per le strade.

Elimina una carta con uno di questi attributi :

IMPREVISTI

IL PAPA MANDA UN NUOVO INQUISITORE A VICENZA

I dissidenti religiosi vengono perseguitati, anche se sono nobili. I cattolici possono acquistare a prezzo ribassato le loro proprietà. Commercianti e gente comune se ne possono avvantaggiare: a patto di essere spietati.

Elimina una carta con uno di questi attributi :

IMPREVISTI

A VENEZIA ARRIVA UN GRANDE CARICO DI PEPE

La regina delle spezie rende tutto più interessante. Per il pepe si ruba, e a volte si muore. In ogni caso i commercianti si arricchiscono vendendone chili ai nobili. Il popolo lo può solo annusare.

Elimina una carta con uno di questi attributi :

IMPREVISTI

MALATTIA DEL BACO DA SETA

Crolla il mercato della seta, e nei negozi aumentano i prezzi, non solo dei vestiti ma di qualsiasi cosa. La vita si fa dura per la gente comune. Chi è ricco perché ha molti terreni si arricchisce ancora di più.

Elimina una carta con uno di questi attributi :

IMPREVISTI

LE CAVALLETTE INFESTANO IL CASTELLO DI THIENE

Disastro! Il raccolto va perduto. Chi vive al castello deve spostarsi a Vicenza per un anno, e per i nobili ci sarà ben più di un grattacapo. I militari devono trovare da mangiare altrove. Beati i prudenti che hanno messo da parte del cibo.

Elimina una carta con uno di questi attributi :

IMPREVISTI

SCOPPIA UNA GUERRA DI RELIGIONE IN FRANCIA

La guerra mette in crisi i nobili, ma per chi di loro è un militare c'è sempre l'opportunità di viaggiare al seguito delle truppe. Anche perché a Vicenza il mercato della seta si blocca, e il costo della vita aumenta. E' tempo di rischiare.

Elimina una carta con uno di questi attributi :

- CATTOLICO
- PRUDENTE
- FILOFRANCESE